

(12)特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局(43) 国際公開日
2004 年 9 月 30 日 (30.09.2004)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 2004/082790 A1

(51) 国際特許分類⁷: A63F 13/12, 13/10
 (21) 国際出願番号: PCT/JP2003/016543
 (22) 国際出願日: 2003 年 12 月 24 日 (24.12.2003)
 (25) 国際出願の言語: 日本語
 (26) 国際公開の言語: 日本語
 (30) 優先権データ:
 特願2003-75627 2003 年 3 月 19 日 (19.03.2003) JP
 (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): コナミ株式会社 (KONAMI CORPORATION) [JP/JP]; 〒100-6330 東京都千代田区丸の内二丁目4番1号 Tokyo (JP).

(72) 発明者; および
 (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 岡村 憲明 (OKA-MURA, Noriaki) [JP/JP]; 〒106-6112 東京都港区六本

木六丁目10番1号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン内 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 相田 伸二 (AIDA, Shinji); 〒105-0023 東京都港区芝浦一丁目9番7号 おもだかビル2階 アクト国際特許事務所 Tokyo (JP).

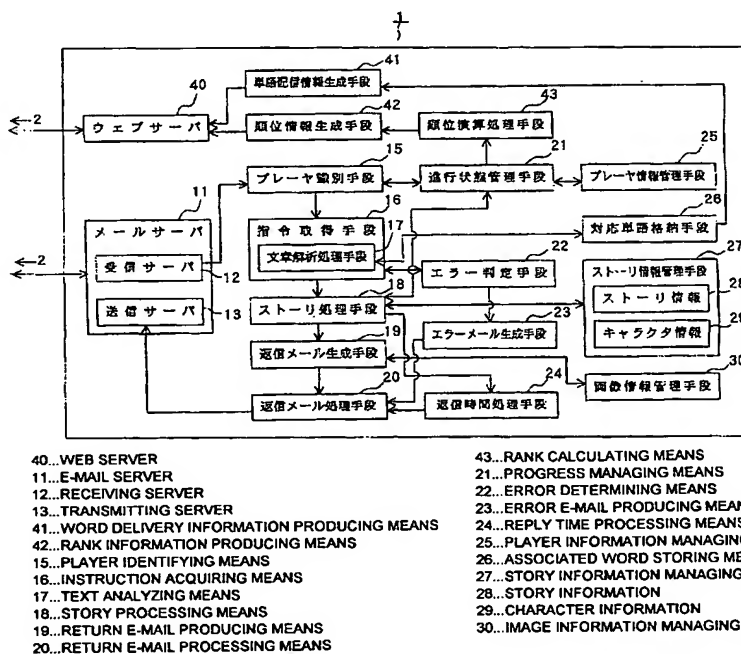
(81) 指定国 (国内): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国 (広域): ARIPO 特許 (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア特許 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ特許 (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI,

[続葉有]

(54) Title: GAME DEVICE AND GAME PROGRESSING METHOD USING THE SAME

(54) 発明の名称: ゲーム装置、及びそれを用いたゲーム進行方法



(57) Abstract: A game device (1) comprises progress managing means (21) for storing/managing the story progresses of a game for respective players; player identifying means (15) for identifying the players based on transmission sources of e-mails received via a receiving server (12); instruction acquiring means (16) for analyzing the text contents of the received e-mails to acquire them as instruction information; story processing means (18) for determining the story progresses corresponding to the respective identified

[続葉有]



FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI 特許 (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

2 文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

添付公開書類:

— 国際調査報告書

players to process, according to the determined progresses and the instruction information, the story development of the game; return e-mail producing means (19) for producing, according to the processed story development, return e-mails for transmitting reply information in response to the instruction information; and return e-mail processing means (20) for transmitting the produced return e-mails to the respective identified players via a transmitting server (13).

(57) 要約: ゲーム装置 1 に、プレーヤ別にゲーム上のストーリー進行状態を保存・管理する進行状態管理手段 2 1、受信サーバ 1 2 を介して受信した受信メールの送信元に基づき、プレーヤを識別するプレーヤ識別手段 1 5、受信メールの文章内容を解析し、指令情報として取得する指令取得手段 1 6、識別されたプレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理するストーリー処理手段 1 8、処理されたストーリー展開に基づき、指令情報に対する応答情報を返信する返信メールを生成する返信メール生成手段 1 9、送信サーバ 1 3 を介して、生成された返信メールを識別されたプレーヤに送信する返信メール処理手段 2 0、を備える。

明細書

ゲーム装置、及びそれを用いたゲーム進行方法

技術分野

本発明は、インターネット等の公衆通信ネットワークに接続し得、少なくとも電子メールの送受信が自在な端末機器でゲームのプレイを可能にするゲーム装置に関する。

技術背景

近年、例えばインターネットなどの公衆通信ネットワークに、例えば家庭用ゲーム機、パーソナルコンピュータ、携帯電話機などの端末機器を接続してゲームを行う、いわゆるオンラインゲームが普及している。このようなオンラインゲームには、例えば対戦型のゲーム、複数人で同じシナリオを共有するようなロールプレイングゲームなど、様々なゲームがあるが、当該プレイしているゲームにおいてゲーム進行に必要な各種データを、該ゲームを管理しているサーバ或いは他の端末機器に対して送受信し、その送受信したデータに基づきゲームを進行させていることは、何れのゲームであっても同様である。

ところで、上述のようにオンラインゲームでプレイするためには、インターネット等を介して各種データを送受信することが必要だが、その各種データを送受信してゲームを進行させるためには、例えば家庭用ゲーム機やパーソナルコンピュータなどで該プログラムを起動して、送受信するデータの処理を行う必要がある。そのため、プレーヤは、それらゲームを行うために、当該ゲームのプログラムをあらかじめ用意する必要があり、手軽にゲームを開始できないという問題があった。

また、オンラインゲームでプレイするためには、端末機器において、当該プレイするゲームのプログラムを実行する能力や該プログラムを記録する記録媒体が要求されるため、特に携帯電話機などでは記憶容量や処理能力などの問題から簡単なゲームを行うことしかできず、ゲームとして趣向を増したものをプレイすることができなかった。

こうしたことから、プレーヤがゲームを手軽に開始することが可能であり、特に携帯電話機などであっても、趣向を増したゲームをプレイすることが可能

なゲーム装置、及びそれを用いたゲーム進行方法の開発が望まれる。

発明の開示

本発明は、公衆通信ネットワークに接続され、電子メールを受信自在な受信手段と、電子メールを送信自在な送信手段と、を備えたゲーム装置において、プレーヤ別にゲーム上のストーリー進行状態を保存・管理する進行状態管理手段と、前記受信手段を介して受信した受信メールの送信元に基づき、プレーヤを識別するプレーヤ識別手段と、前記受信メールの文章内容を解析し、指令情報として取得する指令取得手段と、前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び前記指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理するストーリー処理手段と、前記ストーリー処理手段により処理されたストーリー展開に基づき、前記指令情報に対する応答情報を返信する返信メールを生成する返信メール生成手段と、前記送信手段を介して、前記返信メール生成手段により生成された前記返信メールを前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに送信する返信メール処理手段と、を備える、ことを特徴とするゲーム装置として構成することが出来る。

これによると、指令取得手段が受信メールの文章内容を解析して指令情報として取得し、ストーリー処理手段がプレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理し、返信メール生成手段が処理されたストーリー展開に基づき、指令情報に対する応答情報を返信する返信メールとして生成し、返信メール処理手段が生成された返信メールを該プレーヤに送信するので、例えばプレーヤがゲームのプログラムを用意することなく、プレーヤは電子メールを送受信自在な端末機器を有するだけで、手軽にゲームを開始でき、当該ゲームをプレイすることができる。また、端末機器側においてゲームプログラムを不要とすることができるので、例えば携帯電話機など、記憶容量や処理能力が低いものであっても、趣向を増したゲームのプレイを可能とすることができる。

また、本発明は、前記指令情報に対応した複数の単語情報を格納する対応単語格納手段を備え、前記指令取得手段は、前記受信メールの文章内容と前記

対応単語格納手段により格納されている前記複数の単語情報とを照合して該受信メールの文章内容を解析する文章解析処理手段を有する、ことを特徴して構成することも出来る。

これによると、文章解析処理手段が受信メールの文章内容と指令情報に対応する複数の単語とを照合して該受信メールの文章内容を解析するので、受信メールより指令情報を容易に取得することができる。

また、本発明は、前記指令取得手段による前記受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定するエラー判定手段と、前記エラー判定手段により前記受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定した際に、エラーメールを生成するエラーメール生成手段と、を備え、前記返信メール処理手段は、前記送信手段を介して、前記エラーメール生成手段により生成された前記エラーメールを前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに送信する、ことを特徴として構成することが出来る。

これによると、エラー判定手段が受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定し、エラーメール生成手段がエラーメールを生成して返信するので、プレーヤはストーリー展開の処理が行われなかったことを確認することができ、円滑にゲームをプレイすることができる。

また、本発明は、前記ストーリー処理手段による前記ストーリー展開の処理に基づき、前記返信メール生成手段により生成された前記返信メールを送信する時間を演算し、該送信する時間になった際に前記返信メール処理手段に該返信メールの送信を許可する返信時間処理手段を備える、ことを特徴として構成することも出来る。

これによると、返信時間処理手段が、ストーリー展開の処理に基づき、返信メールを送信する時間を演算し、該送信する時間になった際に、返信メール処理手段に該返信メールの送信を許可するので、ゲーム上のストーリー展開を現実の時間に合わせて進行させることを可能とすることができ、これによって、プレーヤにゲーム上のストーリーがあたかも実際に進行しているかのように感じさせることができる。

また、本発明は、前記返信メール生成手段は、前記返信メールを生成する

際に、前記ストーリー処理手段によるストーリー展開の処理に基づき、所定の画像情報を添付して該返信メールを生成する、ことを特徴として構成することも出来る。

これによると、返信メール生成手段が、返信メールを生成する際に、ストーリー展開の処理に基づき、所定の画像情報を添付して該返信メールを生成するので、プレーヤは文章だけでなく、画像によってストーリー展開を確認することができ、それによりゲームとしての趣向を増すことができる。

また、本発明は、前記公衆通信ネットワークに接続され、各種情報を配信自在なウェブ処理手段と、前記対応単語格納手段により格納されている前記複数の単語情報を、前記ウェブ処理手段を介して配信自在な単語配信情報として生成する単語配信情報生成手段と、を備えるように構成することも出来る。

これによると、単語配信情報生成手段が対応単語格納手段により格納されている複数の単語情報を、ウェブ処理手段を介して配信自在な単語配信情報として生成するので、プレーヤは公衆通信ネットワークを介して単語配信情報を得ることができ、該プレーヤが電子（受信）メールを作成する際に、指令取得手段が文章を解析して指令情報を取得することが可能なように、該単語配信情報に基づき作成することができる。それにより円滑にゲームをプレイすることができる。

また、本発明は、前記公衆通信ネットワークに接続され、各種情報を配信自在なウェブ処理手段と、前記進行状態管理手段により保存・管理されている前記プレーヤ別のストーリー進行状態に基づき、前記ゲーム上におけるプレーヤの順位を演算処理する順位演算処理手段と、前記順位演算処理手段により演算処理された前記プレーヤの順位を、前記ウェブ処理手段を介して配信自在な順位情報として生成する順位情報生成手段と、を備えて構成することも出来る。

これによると、順位演算手段が進行状態管理手段により保存・管理されているプレーヤ別のストーリー進行状態に基づき、ゲーム上におけるプレーヤの順位を演算処理し、順位情報生成手段が該プレーヤの順位を、ウェブ処理手段を介して配信自在な順位情報として生成するので、プレーヤは公衆通信ネットワークを介して順位情報を得ることができる。それにより、例えばプレーヤ自身

が順位を確認したり、上位のプレーヤを確認したりすることが可能となり、プレーヤにゲームを進行させる意欲を与えることができる。

また、本発明は、公衆通信ネットワークに接続され、プレーヤにより電子メールを送受信自在な複数の端末機器と前記ゲーム装置とを設け、前記進行状態管理手段が、プレーヤ別にゲーム上のストーリー進行状態を保存・管理し、前記プレーヤ識別手段が、前記受信手段により前記端末機器の1つからの電子メールを受信した際に、該受信した電子メールの送信元に基づき、いずれのプレーヤであるかを判別し、前記指令取得手段が、前記受信した電子メールの文章内容を解析して指令情報として取得し、前記ストーリー処理手段が、前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び前記指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理し、前記返信メール生成手段が、前記ストーリー展開の処理に基づき、前記指令情報に対する応答情報を返信する返信メールを生成し、前記返信メール処理手段が、前記送信手段を介して、前記返信メール生成手段により生成された前記返信メールを前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに送信する、ように構成することも出来る。

これによると、公衆通信ネットワークに接続され、プレーヤにより電子メールを送受信自在な複数の端末機器と、ゲーム装置とを設けて、指令取得手段が受信した電子メールの文章内容を解析して指令情報として取得し、ストーリー処理手段がプレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理し、返信メール生成手段が、ストーリー展開の処理に基づき、指令情報に対する応答情報を返信する返信メールとして生成し、返信メール処理手段が、送信手段を介して返信メール生成手段により生成された返信メールをプレーヤに送信することによりゲームを進行させるので、例えばプレーヤがゲームのプログラムを用意することなく、手軽にゲームを開始できるものでありながら、当該ゲームをプレイすることができる。

また、本発明は、前記端末機器に携帯電話機を用いて構成することも出来る。

これによると、端末機器に携帯電話機を用いるので、手軽にゲームを開始でき、当該ゲームをプレイすることができるものでありながら、プレーヤが好きな場所で該ゲームをプレイすることができる。

図面の簡単な説明

図 1 は本発明を適用し得る通信ネットワーク設備の一例を示す模式図。

図 2 はゲーム装置 1 を示すブロック図。

発明を実地するための最良の形態

まず、本発明を適用し得る通信ネットワーク設備 50 について図 1 に沿って説明する。図 1 に示すように、通信ネットワーク設備 50 は、公衆通信ネットワークの一例であるインターネット網 2 を備えており、該インターネット網 2 には、例えば端末機器 3 の一例として携帯電話機 3 A、及び携帯電話機 3 B がそれぞれ電波回線 5 a, 5 b を介して接続され、更に、例えば端末機器 3 の一例としてパーソナルコンピュータ 3 C が通信回線 5 c を介して接続されている。

また、該インターネット網 2 には、ゲーム装置 1 が通信回線 4 を介して接続されており、該ゲーム装置 1 には電子メールの送受信を可能にするメールサーバや、多数のウェブ上のアクセスを可能にするウェブサーバを機能させるサーバ装置 6 と、該サーバ装置 6 に接続されたコンピュータ 7 とが備えられている。

なお、上記通信回線 5 c や通信回線 4 は、例えばデジタル回線、アナログ回線、光ケーブル回線など、インターネット網 2 と通信を可能にするものであれば、どのような回線であってもよい。

上記携帯電話機 3 A, 3 B やパーソナルコンピュータ 3 C は、電子メールの送受信が自在となっており、それぞれ電子メールの送受信を行う際に必要となる固有の電子メールアドレスが付与されている。また、同様に上記ゲーム装置 1 のサーバ装置 6 にも固有の電子メールアドレスが付与されている。

例えば携帯電話機 3 A, 3 B やパーソナルコンピュータ 3 C からサーバ装置 6 の電子メールアドレス宛に電子メールが送信されると、例えば不図示の携帯電話用 IDC (データセンタ) やプロバイダなどの送信サーバに送信され、

該電子メールアドレスに基づきインターネット網 2 を介して送信されて、サーバ装置 6 にて受信される。

また、例えばサーバ装置 6 から携帯電話機 3 A、3 B やパーソナルコンピュータ 3 C の電子メールアドレス宛に電子メールが送信されると、該電子メールアドレスに基づきインターネット網 2 を介して、例えば不図示の携帯電話用 IDC（インターネットデータセンタ）やプロバイダなどの受信サーバに送信され、該受信サーバから各携帯電話機 3 A、3 B やパーソナルコンピュータ 3 C に送信されて、それら携帯電話機 3 A、3 B やパーソナルコンピュータ 3 C にて受信される。

なお、図 1 に示す端末機器 3 として、携帯電話機 3 A、3 B、パーソナルコンピュータ 3 C の 3 つがインターネット網 2 に接続された例を説明しているが、勿論、もっと多数の携帯電話機、コンピュータなどが接続されたものであってよい。更に、例えば家庭用ゲーム機、モバイル機器などが接続されたものであってもよく、つまり電子メールの送受信が可能な端末機器であれば、どのようなものが、何台接続されていてもよい。

ついで本発明の要部となるゲーム装置 1 について図 2 に沿って説明する。図 2 に示すように、ゲーム装置 1 は、例えば上記サーバ装置 6 内において、上記インターネット網 2 に接続されたメールサーバ 11 を備えており、該メールサーバ 11 は、上述のように携帯電話機 3 A、3 B、パーソナルコンピュータ 3 C からの電子メールを受信自在な受信サーバ（受信手段）12 と、それら携帯電話機 3 A、3 B、パーソナルコンピュータ 3 C に電子メールを送信自在な送信サーバ（送信手段）13 とを備えている。また、ゲーム装置 1 は、例えば上記サーバ装置 6 内において、上記インターネット網 2 に接続され、例えば携帯電話機 3 A、3 B、パーソナルコンピュータ 3 C からアクセスすることで、各種のウェブ情報を配信自在（即ちダウンロード自在）なウェブサーバ（ウェブ処理手段）40 を備えている。

また、ゲーム装置 1 は、例えば上記コンピュータ 7 内において、プレーヤ識別手段 15、文章解析処理手段 17 を有する指令取得手段 16、ストーリー処理手段 18、返信メール生成手段 19、返信メール処理手段 20、進行状態管理

手段 2 1、エラー判定手段 2 2、エラーメール生成手段 2 3、返信時間処理手段 2 4、プレーヤ情報管理手段（進行状態管理手段） 2 5、対応単語格納手段 2 6、ストーリー情報 2 8 及びキャラクタ情報 2 9 を管理するストーリー情報管理手段（ストーリー処理手段） 2 7、画像情報管理手段 3 0 を備えている。更に、ゲーム装置 1 は、例えば上記コンピュータ 7 内において、単語配信情報生成手段 4 1、順位情報生成手段 4 2、順位演算処理手段 4 3 を備えている。

なお、図 1 中の各手段間を接続して示す矢印は、発明を理解し易くするためのものであり、各手段間における情報や演算処理のやり取りがこれら矢印によって限定されるものではない。

ついで、本発明に係るゲーム装置 1 の動作を図 2 に沿って説明する。なお、以下に説明するゲーム装置 1 においては、例えばプレーヤが探偵であってゲーム上のキャラクタと共に事件の犯人を捜索することを依頼されるような、いわゆるアドベンチャーゲームのストーリー情報 2 8 を有するものを一例として説明する。

まず、例えば雑誌や所定のホームページなどで上記事件状況の初期説明などを発表すると、該発表を見てゲームのプレイを希望する各プレーヤが、携帯電話機 3 A、3 B、パーソナルコンピュータ 3 C などから所定のホームページにアクセスし、ウェブ上で各々携帯電話機 3 A、3 B、パーソナルコンピュータ 3 C で用いる電子メールアドレスの設定（登録）を行う。

すると、プレーヤ情報管理手段 2 5 により保存・管理されるべき、プレーヤ別の電子メールアドレス（即ち携帯電話機 3 A、3 B、パーソナルコンピュータ 3 C の電子メールアドレス）と、プレーヤ別のストーリー進行状態（即ち携帯電話機 3 A、3 B、パーソナルコンピュータ 3 C の電子メールアドレス毎のストーリー進行状態）とが、例えばハードディスクなどの記録媒体（不図示）に設定（登録）される。勿論、この際のストーリー進行状態は、「初期状態」として設定される。

なお、例えばプレーヤ情報管理手段 2 5 の設定（登録）が終了したことを受けて、ストーリー処理手段 1 8 がストーリー進行状態が「初期状態」であるストーリー展開の処理を行い、返信メール生成手段 1 9 が最初の指令を要求するような

返信メールを生成して、返信メール処理手段 20 が返信サーバ 13 を介して該返信メールを各携帯電話機 3 A、3 B、パーソナルコンピュータ 3 C に送信するようにしてもよい。

また、最初のプレーヤ別のストーリー進行状態の設定、即ち、「初期状態」の設定は、例えばゲーム装置 1 の電子メールアドレスを公表してプレーヤがプレイを希望する内容の電子メールを送信することで設定したり、プレーヤがプレイを希望する内容の書面など郵送し、それに基づきオペレータがコンピュータ 7 を操作して設定したりするものであってもよく、これらに限らず、ゲームのプレイを希望するプレーヤのストーリー進行状態が「初期状態」と設定できれば、どのようなやり方であってもよい。

上述のようにプレーヤ情報管理手段 25 の設定（登録）が終了すると、各プレーヤは当該ゲームのプレイを開始することが可能となる。例えば携帯電話機 3 A を有するプレーヤが当該ゲームのプレイを開始すると、まず、該プレーヤは、当該ゲームのストーリーを進行させるために、例えばゲーム上のキャラクターに指示を与えるような文章内容の電子メールを作成し、ゲーム装置 1 の電子メールアドレス宛に送信する。

このプレーヤが電子メールを作成する際は、詳しくは後述する指令取得手段 16 の文章解析処理手段 17 により解析可能であるものが好ましい。そこで、単語配信情報生成手段 41 により、対応単語格納手段 26 に格納されている指令情報に対応した複数の単語情報を、例えば一覧表となる形で所定のホームページに表示し得るような単語配信情報として生成し、ウェブサーバ 40 を介して配信自在となるように、つまり携帯電話機 3 A（携帯電話機 3 B、パーソナルコンピュータ 3 C）からウェブサーバ 40 にアクセス自在にすることで、上記複数の単語情報を確認し得るようにする。

上記複数の単語情報は、例えば「〇〇君」、「××さん」、「△△ちゃん」、・・・、などのキャラクター名の単語、例えば「犯行現場」、「〇〇事務所」、「××警察署」、・・・、などの場所名の単語、例えば「ナイフ」、「遺留品」、「写真」、・・・、などの名詞の単語、例えば「行って」、「撮って」、「送って」、・・・、などの動詞の単語、例えば「1 時」、「1 時半」、「2 時」、・・・、などの時間を示す単語

など、指令情報として使用可能な複数の単語からなり、それぞれの単語に対するプレーヤの指令（いわゆるコマンド）としての情報と共に、対応単語格納手段 26 により管理されている。

なお、この単語配信情報は、上述のように所定のホームページにて一覧表として表示するようなものであってもよいが、例えば各端末機器 3 における辞書変換情報や定型文情報などとして配信（ダウンロード）し得るようなものであってもよい。

例えば上記携帯電話機 3 A を有するプレーヤが電子メールの文章内容を「〇〇君、2 時に犯行現場に行ってくれ」のように作成し、ゲーム装置 1 の電子メールアドレス宛に送信すると、まず、インターネット網 2 を介して受信サーバ 12 が該電子メールを受信する（以下、この電子メールを「受信メール」とする）。すると、プレーヤ識別手段 15 は、該受信メールの送信元（即ち携帯電話機 3 A の電子メールアドレス）に基づき、上記携帯電話機 3 A を有するプレーヤであることを識別する。また、進行状態管理手段 21 は、上記プレーヤの識別を受けて、プレーヤ情報管理手段 25 により管理されているプレーヤ別のストーリー進行状態の情報の中から当該プレーヤに対応するストーリー進行状態の情報を取得し、当該プレーヤのストーリー進行状態を判定する。

一方、指令取得手段 16 の文章解析処理手段 17 は、上記受信メールを例えば「〇〇君」、「2 時に」、「犯行現場に」、「行ってくれ」のように単語ごとに区切って、該受信メールと対応単語格納手段 26 に格納されている上記複数の単語情報とを照合して文章内容を解析する。この解析により各単語に対する指令（コマンド）を取得し、それら複数の単語に対する複数の指令（コマンド）を総括して処理することで、指令取得手段 16 は、該受信メールを指令情報として取得する。

このように指令取得手段 16 が受信メールから指令情報を取得すると、ストーリー処理手段 18 は、該取得された指令情報と、上記進行状態管理手段 21 により判定されたストーリー進行状態とに基づき、ストーリー情報管理手段 27 に管理されているストーリー情報 28 とキャラクタ情報 29 とを参照する形で、ゲーム上のストーリー展開を処理する。

即ち、ストーリー処理手段 18 は、上記受信メールより取得された指令情報と、前回処理されたストーリー展開の処理状態とに基づき、ゲーム上において、例えば〇〇君が 2 時に犯行現場に行けるか否かを判定し、〇〇君が 2 時に犯行現場に行ける場合には、〇〇君が 2 時に犯行現場に行くことにより生じる今後のストーリー展開などの処理を行う。また、例えば前回処理されたストーリー展開の処理状態に基づき、例えば〇〇君がゲーム上にて他の行動を行っていたり、犯行現場より遠い場所に行っていたりした場合など、〇〇君が 2 時に犯行現場に行けない場合には、〇〇君が 2 時に犯行現場に行けないことにより生じる今後のストーリー展開などの処理を行う。また、ストーリー処理手段 18 の処理結果は、進行状態管理手段 21 により管理され、プレーヤ情報管理手段 25 によって当該携帯電話機 3A を有するプレーヤのストーリー進行状態として保存される。

つづいて、返信メール生成手段 19 は、上記ストーリー処理手段 18 により処理されたストーリー展開に基づき、受信メールより取得された指令情報に対する応答情報を返信メールとして生成する。つまり、上記ストーリー処理手段 18 の処理において、例えば〇〇君が 2 時に犯行現場に行ける場合には、「わかりました」のような返信メールを、また、例えば〇〇君が 2 時に犯行現場に行けない場合には、「それは無理です」のような返信メールを生成して、返信メール処理手段 20 に出力する。また、この際同時に、例えば〇〇君が 2 時に犯行現場に行ける場合には、「着きました」のような返信メールも生成して、返信メール処理手段 20 に出力する。

そして、返信メール処理手段 20 は、送信サーバ 13 を介して、返信メール生成手段 19 により生成された返信メールを上記携帯電話機 3A に送信する。この際、返信時間処理手段 24 は、上記ストーリー処理手段 18 によるストーリー展開の処理に基づき、返信メールを携帯電話機 3A に送信する時間を返信メール毎に演算し、それら返信メールを返信する時間になった際に、返信メール処理手段 20 に対してそれら返信メールの送信を許可する。

即ち、例えば上述した「わかりました」や「それは無理です」など、ストーリー展開上で時間と無関係な返信メールは、返信時間処理手段 24 がストーリー処理手段 18 の処理に基づき、返信メール処理手段 20 に直ちに送信を許可し、

つまり返信メール処理手段 20 によって直に携帯電話機 3 A に送信される。一方、例えば「着きました」など、ストーリー展開上で時間と関係ある返信メールは、返信時間処理手段 24 がストーリー処理手段 18 の処理に基づき、例えば実際の時間において 2 時になるまで許可せず、2 時になった際に返信メール処理手段 20 に送信を許可して、つまり返信メール処理手段 20 によって 2 時に携帯電話機 3 A に送信される。

ついで、例えば携帯電話機 3 B を有するプレーヤが、電子メールの文章内容を「××さん、〇〇事務所の写真を送ってくれ」のように作成し、ゲーム装置 1 の電子メールアドレス宛に送信すると、インターネット網 2 を介して受信サーバ 12 が受信メールとして受信する。すると、プレーヤ識別手段 15 が、該受信メールの送信元（即ち携帯電話機 3 B の電子メールアドレス）に基づき、上記携帯電話機 3 B を有するプレーヤであることを識別し、進行状態管理手段 21 が、プレーヤ情報管理手段 25 により管理されているプレーヤ別のストーリー進行状態の情報の中から当該プレーヤに対応するストーリー進行状態の情報を取得し、当該プレーヤのストーリー進行状態を判定する。

また、指令取得手段 16 の文章解析処理手段 17 は、上記受信メールを対応単語格納手段 26 に格納されている複数の単語情報とを照合して文章内容を解析し、この解析により指令取得手段 16 は、該受信メールを指令情報として取得する。そして、ストーリー処理手段 18 は、該取得された指令情報と、上記進行状態管理手段 21 により判定されたストーリー進行状態とに基づき、ストーリー情報管理手段 27 に管理されているストーリー情報 28 とキャラクタ情報 29 とを参照する形で、例えば××さんが〇〇事務所の写真を送ることにより生じるような、ゲーム上のストーリー展開を処理する。

つづいて、返信メール生成手段 19 は、上記ストーリー処理手段 18 により処理されたストーリー展開に基づき、受信メールより取得された指令情報に対する応答情報として、例えば「〇〇事務所の写真を送ります」のような返信メールを生成する。この際、該返信メール生成手段 19 は、画像情報管理手段 30 により管理されているゲーム上のストーリーに関する複数の画像より、例えば「〇〇事務所」に該当する画像を取得し、該返信メールに添付ファイルとして添付

する。

なお、この返信メール生成手段 19 による画像の添付は、上述のようにプレーヤからの指令情報（受信メールの文章内容）に基づき添付するものに限らず、例えば新たな事件が発生した際など、ストーリー処理手段 18 によるストーリー展開が進行する際に、そのストーリー展開に応じた所定の画像を添付することが好ましい。

そして、返信メール処理手段 20 は、例えば上記返信メールが時間と無関係な返信メールであるので、返信時間処理手段 24 に直ちに送信が許可されて、送信サーバ 13 を介して、返信メール生成手段 19 により上記画像が添付された返信メールを上記携帯電話機 3 B に送信する。

ついで、例えばパーソナルコンピュータ 3 C を有するプレーヤが、電子メールの文章内容を「A B C D E F G H I J . . .」のように作成し、ゲーム装置 1 の電子メールアドレス宛に送信すると、インターネット網 2 を介して受信サーバ 12 が受信メールとして受信する。すると、プレーヤ識別手段 15 が、該受信メールの送信元（即ちパーソナルコンピュータ 3 C の電子メールアドレス）に基づき、上記パーソナルコンピュータ 3 C を有するプレーヤであることを識別する。

次に、指令取得手段 16 の文章解析処理手段 17 は、上記受信メールを対応単語格納手段 26 に格納されている複数の単語情報とを照合して文章内容を解析するが、上記受信メールに対応する単語がなく、つまり指令取得手段 16 は、該受信メールの解析が不能であって、該受信メールから指令情報を取得することが不能となる。すると、エラー判定手段 22 は、該指令取得手段 16 により受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定し、該エラー判定手段 22 が指令取得手段 16 による受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定したことを受けて、エラーメール生成手段 23 は、例えば「よくわからないので、もう一度送信してください」などのようなエラーメールを生成する。

そして、返信メール処理手段 20 は、上記エラーメールが時間と無関係なものである所以、返信時間処理手段 24 に直ちに送信が許可されて、送信サーバ 13 を介して、返信メール生成手段 19 により上記エラーメールを上記パーソ

ナルコンピュータ 3 C に送信する。なお、このような場合は、指令取得手段 1 6 による指令情報の取得が不能であるので、勿論、ストーリー処理手段 1 8 によるストーリー展開は行われない。

以上のように、各プレーヤからゲーム装置 1 に電子メールが送信されると、プレーヤ別にストーリー進行状態が管理される形でストーリー展開の処理が行われ、該ストーリー展開に基づく返信メール（エラーメール）が生成され、各プレーヤに該返信メール（エラーメール）が送信されるので、当該ゲームが進行していく。

一方、上記順位演算処理手段 4 3 は、上記進行状態管理手段 2 1 及びプレーヤ情報管理手段 2 5 により保存・管理されているプレーヤ別の進行状態に基づき、ゲーム上の各プレーヤの順位を演算処理し、順位情報生成手段 4 2 は、該演算されたプレーヤの順位を、例えば順位表となる形で所定のホームページに表示し得るような順位情報として生成する。即ち、各プレーヤが、所定のホームページにアクセスすると、インターネット網 2 及びウェブサーバ 4 0 を介して上記順位表が配信自在となる。つまり携帯電話機 3 A、携帯電話機 3 B、パーソナルコンピュータ 3 C からウェブサーバ 4 0 にアクセスすることで、上記順位表を確認し得るようになる。

なお、上記順位情報生成手段 4 2 により生成される順位情報は、上記順位表に限らず、例えば当該アクセスしたプレーヤだけの順位の情報であったり、上位の（即ちゲームの進行状態が早い）プレーヤに関する情報のみであったりしてもよい。

以上、本発明に係るゲーム装置 1 によると、指令取得手段 1 6 により受信メールの文章内容を解析して指令情報として取得し、ストーリー処理手段 1 8 及びストーリー情報管理手段 2 7 によりプレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理し、返信メール生成手段 1 9 により処理されたストーリー展開に基づき、指令情報に対する応答情報を返信する返信メールを生成し、返信メール処理手段 2 0 により生成された返信メールを該プレーヤに送信するので、例えばプレーヤがゲームのプログラムを用意することなく、プレーヤは電子メールを送受信自

在な端末機器 3 を有するだけで、手軽にゲームを開始でき、当該ゲームをプレイすることができる。また、端末機器 3 側においてゲームプログラムを不要とすることができるので、例えば携帯電話機 3 A, 3 B など、記憶容量や処理能力が低いものであっても、趣向を増したゲームのプレイを可能とすることができる。

また、文章解析処理手段 1 7 が受信メールの文章内容と指令情報に対応する複数の単語とを照合して該受信メールの文章内容を解析するので、受信メールより指令情報を取得することができる。

更に、エラー判定手段 2 2 が受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定し、エラーメール生成手段 2 3 がエラーメールを生成して返信するので、プレーヤはストーリー展開の処理が行われなかったことを確認することができ、円滑にゲームをプレイすることができる。

また、返信時間処理手段 2 4 が、ストーリー展開の処理に基づき、返信メールを送信する時間を演算し、該送信する時間になった際に、返信メール処理手段 2 0 に該返信メールの送信を許可するので、ゲーム上のストーリー展開を現実の時間に合わせて進行させることを可能とすることができ、これによって、プレーヤにゲーム上のストーリーがあたかも実際に進行しているかのように感じさせることができる。

更に、返信メール生成手段 1 9 が、返信メールを生成する際に、ストーリー展開の処理に基づき、所定の画像情報を添付して該返信メールを生成するので、プレーヤは文章だけでなく、画像によってストーリー展開を確認することができ、それによりゲームとしての趣向を増すことができる。

また、単語配信情報生成手段 4 1 が対応単語格納手段 2 6 により格納されている複数の単語情報を、ウェブサーバ 4 0 を介して配信自在な単語配信情報として生成するので、プレーヤはインターネット網 2 を介して単語配信情報を得ることができ、該プレーヤが電子（受信）メールを作成する際に、指令取得手段 1 6 が文章を解析して指令情報を取得することが可能なように、該単語配信情報に基づき作成することができる。それにより、例えば指令取得手段 1 6 による指令情報の取得不能を防ぐことが可能となって、円滑にゲームをプレイす

ることができる。

更に、順位演算手段 4 3 が進行状態管理手段 2 1 及びプレーヤ情報管理手段 2 5 により保存・管理されているプレーヤ別のストーリー進行状態に基づき、ゲーム上におけるプレーヤの順位を演算処理し、順位情報生成手段 4 2 が該プレーヤの順位を、ウェブサーバ 4 0 を介して配信自在な順位情報として生成するので、プレーヤはインターネット網 2 を介して順位情報を得ることができる。それにより、例えばプレーヤ自身が順位を確認したり、上位のプレーヤを確認したりすることが可能となり、プレーヤにゲームを進行させる意欲を与えることができる。

また、インターネット網 2 に接続され、プレーヤにより電子メールを送受信自在な複数の端末機器 3 と、ゲーム装置 1 とを設けることで、指令取得手段 1 6 が受信した電子メールの文章内容を解析して指令情報として取得し、ストーリー処理手段 1 8 及びストーリー情報管理手段 2 7 がプレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理し、返信メール生成手段 1 9 が、ストーリー展開の処理に基づき、指令情報に対する応答情報を返信する返信メールとして生成し、返信メール処理手段 2 0 が送信サーバ 1 3 を介して返信メール生成手段 1 9 により生成された返信メールをプレーヤに送信することによりゲームを進行させることができる。これにより、例えばプレーヤがゲームのプログラムを用意することなく、手軽にゲームを開始できるものでありながら、当該ゲームをプレイすることができる。

更に、端末機器 3 として携帯電話機 3 A, 3 B を用いるので、手軽にゲームを開始でき、当該ゲームをプレイすることができるものでありながら、プレーヤが好きな場所で該ゲームをプレイすることができる。

なお、以上に説明した本発明に係る実施の形態において、例えばプレーヤが探偵であってゲーム上のキャラクタと共に事件の犯人を捜索することを依頼されるような、いわゆるアドベンチャーゲームとしてのストーリー情報 2 8 を有するゲーム装置 1 について説明したが、これに限らず、その他のアドベンチャー

ゲーム、ロールプレイングゲームなどであってもよく、つまり電子メールによりゲームをプレイし得るものであれば、どのようなものであっても本発明を適用することが可能である。

産業上の利用可能性

本発明は、インターネット等の公衆通信ネットワークを利用したゲーム装置及びゲーム方法として利用することが出来る。

請求の範囲

1. 公衆通信ネットワークに接続され、電子メールを受信自在な受信手段と、電子メールを送信自在な送信手段と、を備えたゲーム装置において、

プレーヤ別にゲーム上のストーリー進行状態を保存・管理する進行状態管理手段と、

前記受信手段を介して受信した受信メールの送信元に基づき、プレーヤを識別するプレーヤ識別手段と、

前記受信メールの文章内容を解析し、指令情報として取得する指令取得手段と、

前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び前記指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理するストーリー処理手段と、

前記ストーリー処理手段により処理されたストーリー展開に基づき、前記指令情報に対する応答情報を返信する返信メールを生成する返信メール生成手段と、

前記送信手段を介して、前記返信メール生成手段により生成された前記返信メールを前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに送信する返信メール処理手段と、を備える、

ことを特徴とするゲーム装置。

2. 前記指令情報に対応した複数の単語情報を格納する対応単語格納手段を備え、

前記指令取得手段は、前記受信メールの文章内容と前記対応単語格納手段により格納されている前記複数の単語情報とを照合して該受信メールの文章内容を解析する文章解析処理手段を有する、

ことを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

3. 前記指令取得手段による前記受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定するエラー判定手段と、

前記エラー判定手段により前記受信メールの文章内容の解析が不能であることを判定した際に、エラーメールを生成するエラーメール生成手段と、を備え、

前記返信メール処理手段は、前記送信手段を介して、前記エラーメール生成

手段により生成された前記エラーメールを前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに送信する、

ことを特徴とする請求項 1 記載のゲーム装置。

4. 前記ストーリー処理手段による前記ストーリー展開の処理に基づき、前記返信メール生成手段により生成された前記返信メールを送信する時間を演算し、該送信する時間になった際に前記返信メール処理手段に該返信メールの送信を許可する返信時間処理手段を備える、

ことを特徴とする請求項 1 記載のゲーム装置。

5. 前記返信メール生成手段は、前記返信メールを生成する際に、前記ストーリー処理手段によるストーリー展開の処理に基づき、所定の画像情報を添付して該返信メールを生成する、

ことを特徴とする請求項 1 記載のゲーム装置。

6. 前記公衆通信ネットワークに接続され、各種情報を配信自在なウェブ処理手段と、

前記対応単語格納手段により格納されている前記複数の単語情報を、前記ウェブ処理手段を介して配信自在な単語配信情報として生成する単語配信情報生成手段と、を備える、

ことを特徴とする請求項 2 記載のゲーム装置。

7. 前記公衆通信ネットワークに接続され、各種情報を配信自在なウェブ処理手段と、

前記進行状態管理手段により保存・管理されている前記プレーヤ別のストーリー進行状態に基づき、前記ゲーム上におけるプレーヤの順位を演算処理する順位演算処理手段と、

前記順位演算処理手段により演算処理された前記プレーヤの順位を、前記ウェブ処理手段を介して配信自在な順位情報として生成する順位情報生成手段と、を備える、

ことを特徴とする請求項 1 記載のゲーム装置。

8. 公衆通信ネットワークに接続され、プレーヤにより電子メールを送受信自在な複数の端末機器と、前記請求項 1 記載のゲーム装置と、を設け、

前記進行状態管理手段が、プレーヤ別にゲーム上のストーリー進行状態を保存・管理し、

前記プレーヤ識別手段が、前記受信手段により前記端末機器の1つからの電子メールを受信した際に、該受信した電子メールの送信元に基づき、いずれのプレーヤであるかを判別し、

前記指令取得手段が、前記受信した電子メールの文章内容を解析して指令情報として取得し、

前記ストーリー処理手段が、前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに対応するストーリーの進行状態を判定し、該判定した進行状態及び前記指令情報に基づきゲーム上のストーリー展開を処理し、

前記返信メール生成手段が、前記ストーリー展開の処理に基づき、前記指令情報に対する応答情報を返信する返信メールを生成し、

前記返信メール処理手段が、前記送信手段を介して、前記返信メール生成手段により生成された前記返信メールを前記プレーヤ識別手段により識別された前記プレーヤに送信する、

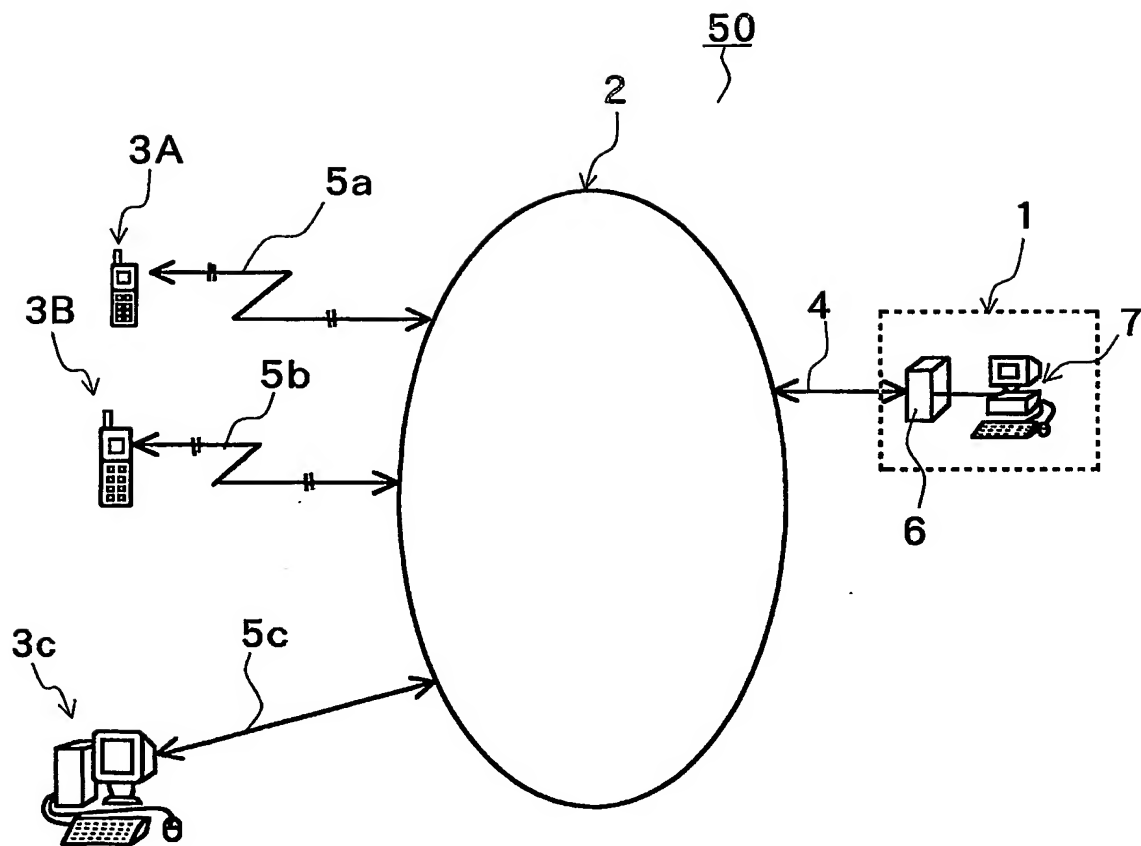
ことによりゲームを進行させることを特徴とするゲーム進行方法。

9. 前記端末機器に携帯電話機を用いる、

ことを特徴とする請求項8記載のゲーム進行方法。

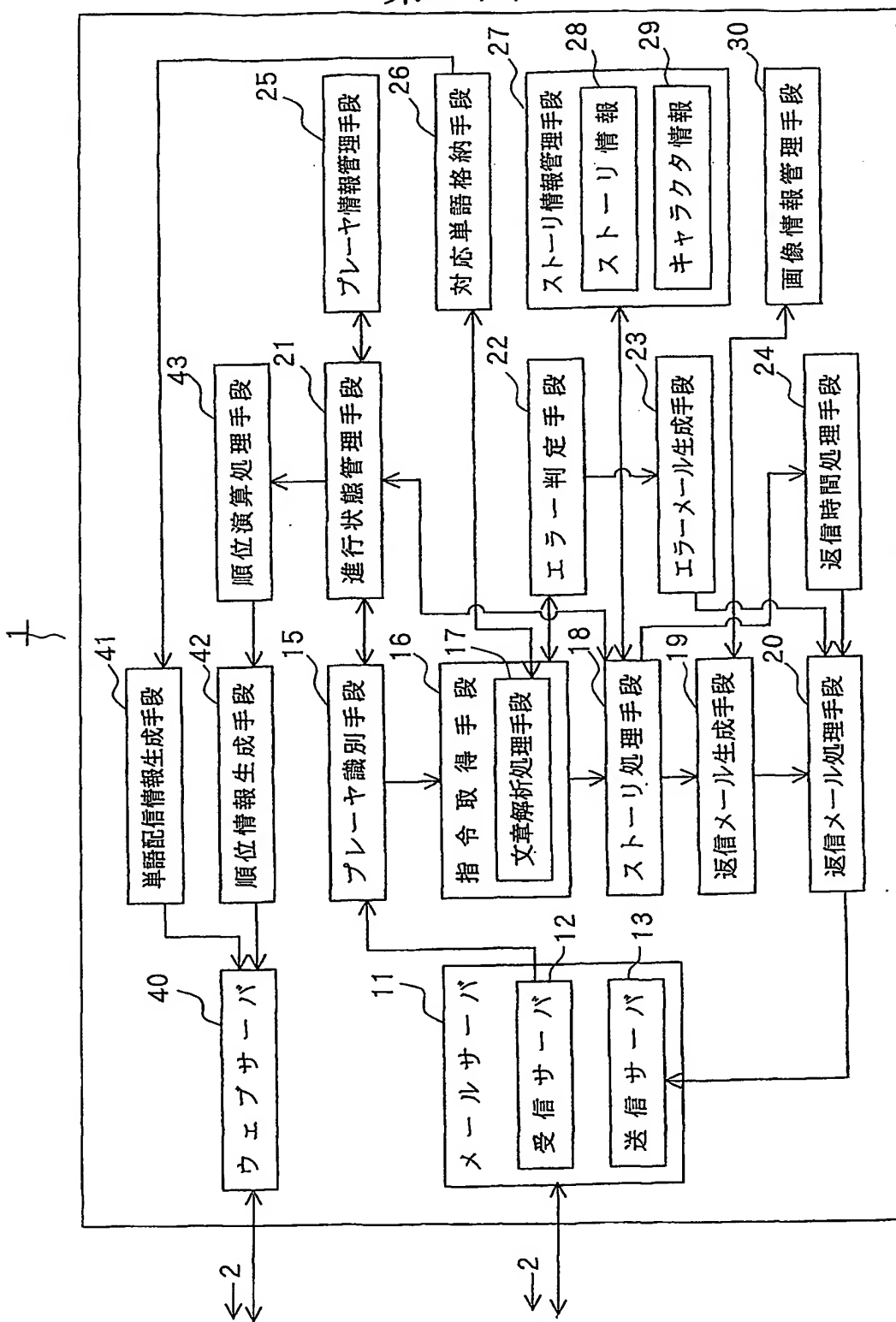
1/2

第 1 図



2/2

第2図



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP03/16543

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl⁷ A63F13/12, A63F13/10

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl⁷ A63F9/24, A63F13/00-13/12, G06F17/60

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho	1922-1996	Toroku Jitsuyo Shinan Koho	1994-2004
Kokai Jitsuyo Shinan Koho	1971-2004	Jitsuyo Shinan Toroku Koho	1996-2004

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2002-66141 A (NTT Comware Corp.), 05 March, 2002 (05.03.02), Full text; Figs. 1 to 3 (Family: none)	1-8, 9
Y	JP 10-328416 A (Sony Corp.), 15 December, 1998 (15.12.98), Full text; Figs. 1 to 22 (Family: none)	1-8, 9
Y	JP 5-46656 A (Toshiba Corp.), 26 February, 1993 (26.02.93), Par. Nos. [0003] to [0004] (Family: none)	3

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
 "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
 "E" earlier document but published on or after the international filing date
 "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
 "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
 "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
 "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
 "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
 "&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
09 February, 2004 (09.02.04)

Date of mailing of the international search report
24 February, 2004 (24.02.04)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

International application No.
PCT/JP03/16543

PCT/JP03/16543

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2002-126351 A (Aruze Kabushiki Kaisha), 08 May, 2002 (08.05.02), Par. No. [0099] (Family: none)	5
Y	JP 2002-369970 A (Aruze Kabushiki Kaisha), 24 December, 2002 (24.12.02), Par. Nos. [0102], [0123]; Figs. 1 to 13. (Family: none)	6
Y	EP 1086731 A2 (SEGA ENTERPRISES, LTD.), 28 March, 2001 (28.03.01), Par. Nos. [0100] to [0104]; Figs. 1 to 21 & JP 2001-198363 A Par. Nos. [0099] to [0103]; Figs. 1 to 21	7

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ A63F13/12, A63F13/10

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ A63F9/24, A63F13/00-13/12, G06F17/60

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年
 日本国公開実用新案公報 1971-2004年
 日本国登録実用新案公報 1994-2004年
 日本国実用新案登録公報 1996-2004年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 2002-66141 A (エヌ・ティ・ティ・コムウェア 株式会社) 2002.03.05 全文, 第1-3図 (ファミリーなし)	1-8, 9
Y	JP 10-328416 A (ソニー株式会社) 1998.12.15 全文, 第1-22図 (ファミリーなし)	1-8, 9

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

09.02.2004

国際調査報告の発送日

24.2.2004

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)
 郵便番号100-8915
 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

植野 孝郎

2T

3213

電話番号 03-3581-1101 内線 6233

C (続き). 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 5-46656 A (株式会社東芝) 1993.02.26 段落番号 [0003] - [0004] (ファミリーなし)	3
Y	JP 2002-126351 A (アルゼ株式会社) 2002.05.08 段落番号 [0099] (ファミリーなし)	5
Y	JP 2002-369970 A (アルゼ株式会社) 2002.12.24 段落番号 [0102], [0123], 第1-13図 (ファミリーなし)	6
Y	EP 1086731 A2 (SEGA ENTERPRISE S, LTD.) 2001.03.28 段落番号 [0100] - [0104], 第1-21図 & JP 2001-198363 A, 段落番号 [0099] - [0103], 第1-21図	7